

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERFIKIR KRITIS MAHASISWA**

Oleh : Rika Oktavia

Email : [rikaoktavia166@gmail.com](mailto:rikaoktavia166@gmail.com)

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersamasama membangun bangsa. (Saptono, 2017)

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Disamping itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah ini pada umumnya sering dihadapi oleh peserta didik karena masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Demi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan tersebut, pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum digunakan dalam sistem pendidikan yang semakin maju dan disertai dengan perkembangan teknologi.

Teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh dan menyesuaikan informasi, dan sebagainya. Berpikir kritis sangat penting untuk mengembangkan karena memberikan tingkat tinggi penalaran berpikir yang menyediakan pengalaman permanen untuk siswa melalui pengambilan keputusan sadar dan dikendalikan dalam, reflektif, secara bertanggung jawab rasional dengan optimalisasi potensi. (Saptono, 2016)

Pembelajaran berbasis multimedia presentasi dapat meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi karena multimedia presentasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia *projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian sehingga dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. PENGERTIAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA**

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi dan video. Sehingga pengertian pembelajaran berbasis multimedia itu sendiri dapat disimpulkan sebagai kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. E-book sebagai multimedia pembelajaran ini sangat menarik karena memberikan ide, informasi dan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat siswa berpikir. (Saptono, 2016) Keunggulan *e-book* ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dimana siswa secara langsung dapat memilih menu yang tersedia seolah-olah mengajak berdialog terhadap siswa tersebut. (Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015)

Sajian pembelajaran berbasis multimedia presentasi merupakan sajian pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia *projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian sehingga dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik.

Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama. Disamping itu, perangkat lunak juga memungkinkan presentasi dapat dikemas dalam bentuk multimedia yang dinamis dan sangat menarik. Kecerdasan emosi dapat dikembangkan tanpa batas waktu, oleh karena itu jika siswa mengharapkan pencapaian prestasi yang maksimal disekolahan, salah satu upaya yang paling tepat adalah mengembangkan kecerdasan emosi yang baik. (Saptono, 2017)

Dilihat dari kaidah pembelajaran, multimedia presentasi dapat meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media, potensi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar menjadi meningkat.

Kemampuan untuk berpikir kritis dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang bertujuan untuk memeriksa situasi, fenomena, pertanyaan, atau masalah untuk mendapatkan hipotesis atau kesimpulan sebagai proses pengambilan keputusan rasional untuk apa yang diyakini dan dilakukan dalam cara nyata melalui aspek interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, dan penjelasan. (Saptono, 2016)

## **B. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, “perantara” atau “pengantar”. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan.

Jika dikaitkan dalam konteks pembelajaran, maka analisis kebutuhan merupakan aktivitas ilmiah untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran guna memilih dan menentukan media yang tepat dan relevan, untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mengarahkan pada peningkatan mutu pendidikan. (Suparno, 2016)

Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara pendidik dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Peranan penting tersebut yaitu, media sebagai alat bantu mengajar dan media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri. Lebih lanjut dikatakan bahwa penggunaan komputer dalam pengajaran sains akan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar sains karena adanya umpan balik secara langsung. (Sutarno, 2013)

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat dan harus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Hal ini juga dapat mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. (Mikrotik, 2014)

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik dalam penggunaan media adalah berkaitan dengan analisis manfaat dari penggunaan media tersebut. Ada beberapa alasan yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan analisis manfaat yang akan diperoleh. Berikut analisis manfaat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:2) yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi,
- c. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik,
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

### **C. Definisi Multimedia menurut beberapa ahli :**

1. Rosch, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video
2. McComick, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks
3. Turban dan kawan-kawan, 2002 : Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar

4. Robin dan Linda, 2001 : Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video
5. Steinmetz (1995, p2) : Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.
6. Vaughan (2004, p1) : Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

#### **D. PROGRAM APLIKASI PRESENTASI**

Program aplikasi presentasi merupakan paket dari program komputer yang digunakan untuk membantu penggunaannya dalam mengolah bahan presentasi. Beberapa program aplikasi presentasi diantaranya yaitu :

##### **1. Corel Presentation**

Corel Presentation merupakan aplikasi komersial seperti *Microsoft Office*. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur yang lumayan lengkap dan *interface* yang mudah. Fitur tersebut seperti koleksi foto dan gambar yang cukup banyak, *font* beragam dan harganya lebih murah dari *Microsoft Office*,

##### **2. Kpresenter**

Kpresenter adalah program presentasi yang merupakan bagian dari *KOffice*, paket aplikasi *office* terintegrasi untuk desktop KDE. Format native Kpresenter adalah XML, dikompresi dengan zip. Kpresenter juga dapat mengimpor presentasi dari *Microsoft Power Point*, *Magicpoint*, dan *OpenOffice, org Impress*,

##### **3. Oo Impress**

*Openoffice.Org Impress* dikenal dengan sebutan IMPRESS, adalah perangkat lunak untuk membuat presentasi multimedia dari media interaktif.

##### **4. Microsof Power Point**

*Microsoft Power Point* merupakan sebuah perangkat lunak dari program aplikasi untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program aplikasi presentasi ini merupakan program yang paling populer dan paling banyak digunakan saat ini oleh kalangan perkantoran, para pendidik, para peserta didik, dan masyarakat umum untuk berbagai

kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya, dan sebagainya. Dengan menggunakan Power Point, pendidik dapat membuat presentasi secara professional dan jika perlu hasil presentasi tersebut dapat dengan mudah ditempatkan di server web sebagai halaman web untuk diakses, sebagai bahan pembelajaran atau informasi lainnya. Program aplikasi Power Point dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, penggunaan serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage).

#### **E. TEKNIK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PRESENTASI**

Membuat program presentasi multimedia dengan power point dapat dilakukan dengan prosedur pembuatan seperti dibawah ini :

1. Identifikasi program, dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi dan sasaran (peserta didik).
2. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi dan suara. Bersamaan dengan itu, dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama. Materi untuk power point sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok pembahasan atau pointer-pointer.
3. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di power point hingga selesai. Setelah itu, dapat mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk slide show, web pages, atau executable file (exe).
4. Setelah presentasi selesai dibuat dan tidak langsung digunakan, sebaiknya dilakukan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan untuk dipresentasikan.

#### **F. KELEBIHAN MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA PRESENTASI**

Adapun kelebihan atau keuntungan dalam menggunakan multimedia interaktif dalam media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan media yang relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku sebagai alat penyimpanan data (data storage),
2. Sistem pembelajaran lebih kreatif, inovatif, dan interaktif,
3. Pendidik akan dituntut untuk lebih kreatif dalam mencari bahan pembelajaran,
4. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi bergerak, atau video dalam satu kesatuan penyajian sehingga dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik guna tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

5. Menambah motivasi belajar peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan,
6. Mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau peraga yang konvensional,
7. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan,
8. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses mengajar.  
Menurut Davis dan Crowther, akan meningkatkan efisiensi dan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten belajar terpusat pada peserta didik serta dapat memandu untuk belajar lebih baik.
9. Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik, kualitas belajar dan sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan,
10. Dapat mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar,
11. Penggunaannya mudah dan fleksibel serta penyajian materi dapat dibuat/dirancang,
12. Dapat digunakan secara individu,

### **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Perkembangan teknologi mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan peserta didik saat ini. Dan, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi juga sangat erat hubungannya dalam pembelajaran. Multimedia berbasis presentasi sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan atau disampaikan oleh para pendidik. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan dari setiap materi pembelajaran.

#### **B. SARAN**

Setiap pendidik diharapkan dapat menguasai beberapa multimedia pembelajaran agar dalam penyajian materi tidak membosankan sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam memberikan tanggapan dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar. Pemilihan multimedia pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi

yang diajarkan serta dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok pembahasan atau pointer-pointer.



## Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). (2015). No
- Title P r e p a r a t i o n o f A c t i v a t e d C a r b o n f r o m F u r f u r a l R e s i d u e s b y P h o s p h o r i c A c i d A c t i v a t i o . *Biomass Chem Eng*, 49(23–6), 22–23.
- Mikrotik, J. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang, 2(1).
- Saptono, A. (2016). Lingkungan Belajar , Sikap Terhadap Profesi Guru terhadap Intensi Menjadi Guru (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta) Ari Saptono, 14(1).
- Saptono, A. (2017). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 89 Jakarta. *Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan*, 14(1), 105–112. <https://doi.org/10.21009/econosains.0141.08>
- Suparno. (2016). Analisis Kebutuhan Terhadap Lulusan S2, 14(2), 113–125.
- Sutarno, E. & M. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 203–218.